O design de informação e a construção de manuais de jogos de tabuleiro

Identificação:

Grande área do CNPq.: Ciências Sociais Aplicadas
Área do CNPq: Desenho Industrial
Título do Projeto: Design de Jogos - 5123/2014
Professor Orientador: Priscilla Maria Cardoso Garone
Estudante PIBIC/PIVIC: Matheus Rocha de Souza Ramos

Resumo: Esta pesquisa consiste em estudo de aspecto prático e teórico que visa elucidar a contribuição do design da informação, aplicado através do uso de sinais gráficos, ao desenvolvimento de manuais de jogos de tabuleiro. Para tanto, o trabalho contempla uma análise de 28 manuais de jogos de mesa, avaliados segundo os critérios de utilização de sinais gráficos em sua construção. Além disso, contempla a prototipação de um manual de regras para o jogo de tabuleiro Ordem do Rei a fim de observar aspectos de ordem prática inerente ao desenvolvimento deste tipo de peça gráfica.

Palavras-chave: Jogos; Comunicação; Regras; Informação; Projeto gráfico

1 – Introdução

A todos que aspiram jogar um determinado jogo, é fundamental conhecer as regras que o rege.

> Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão (HUIZINGA, 1971).

Em muitos jogos digitais, é possível que os jogadores aprendam à medida que o jogo vai sendo jogado. A inteligência artificial é um recurso presente neste tipo de jogo, responsável por dar uma resposta às tentativas de ações ou de execução de comando dos jogadores. Sendo assim, o usuário vai percebendo quais das suas ações são permitidas ou passíveis de execução segundo as regras do jogo e quais são restritas. Já no jogo de tabuleiros e de cartas, esse tipo de recurso não existe, o que reforça a importância de um manual para transmissão e compreensão das regras.

Atualmente, há um grande volume de informação sendo difundida constantemente para sociedade, competindo pelo tempo e atenção dos mais diversos públicos, que têm a capacidade cognitiva sobrecarregada. Sendo assim, o design da informação se faz necessário, como uma disciplina capaz de orientar a redução da carga de informação, mantendo o que for relevante e direcionando os conteúdos para suas respectivas audiências; tornando a informação mais acessível, funcional, cativante, pregnante e mais prazerosa de ser assimilada (CORREIA, 2009, p.187).

Os manuais de regras para jogos não são exceção a este cenário. Quando mais informação desnecessária, ambígua e confusa contiver, mais tempo e atenção serão requeridos do jogador para que as regras sejam assimiladas. Isso pode acarretar em um entendimento equivocado das regras ou até uma desistência da utilização do jogo.

Este subprojeto visa elucidar como o design, mais especificamente o design da informação, contribui para o desenvolvimento de manuais de regras para jogos de tabuleiro. Podendo servir de

referência para que designers e outros profissionais compreendam a importância do design da informação na construção de projetos gráficos para manuais de regras para jogos. Além de contribuir para que essas peças gráficas sejam desenvolvidas de modo que comuniquem o seu conteúdo de forma acessível, organizada, objetiva e clara ao seu público leitor, facilitando seu uso e cumprindo seus objetivos de transmitir a informação.

2 – Objetivos

Esta pesquisa visa elucidar a contribuição do design da informação para a construção de manuais de jogos de tabuleiro.

3 – Metodologia

Durante o primeiro semestre da pesquisa foram coletados dados nas referências bibliográficas das áreas de design da informação e design de jogos para ampliar os horizontes da pesquisa e coletar referências pertinentes ao desenvolvimento da pesquisa e do projeto.

Além disso, foi feita uma investigação sobre jogos de mesa existentes no mercado. Em seguida, 28 manuais impressos de jogos de mesa foram analisados partindo de regras embasadas pelos estudos sobre design da informação. A partir desta análise, foi possível perceber padrões, problemas ou soluções de questões relativas ao uso e desenvolvimento de um manual de jogo.

Ao final da pesquisa, foi desenvolvido um projeto gráfico de um manual de regras de um jogo de tabuleiro, visando analisar as questões práticas do desenvolvimento do manual de jogos e aplicar a teoria do design da informação.

4 – Resultados

A partir da análise dos 28 manuais de jogos de mesa pôde-se levantar dados e questões relativas ao seu projeto gráfico e como os elementos gráficos contribuem para o desenvolvimento de manuais de jogos de tabuleiro.

Os formatos dos manuais variam bastante. Entre os fatores que podem contribuir para isso está a questão do custo de produção, o volume de informação dos manuais, o formato das embalagens dos jogos e a quantidade do recurso financeiro disponível para se investir no jogo.

Um jogo complexo, com muitas regras, possivelmente precisará de um manual maior ou com mais páginas que um jogo mais simples, com menor volume de informação a ser transmitida para o jogador. Se um jogo tiver uma embalagem muito pequena, o manual deve ser pequeno o suficiente para caber dentro, por outro lado, por que fazer um manual grande se não possui um volume de informação necessário para ocupá-lo? Se um projeto de jogo tiver muito recurso, poderá investir em um manual mais elaborado e com um formato maior, uma vez que terá capital para financiar sua impressão, no entanto, se os recursos forem escassos, talvez o designer tenha que adequar o projeto a um formato menor.

Desse modo, não existe como estipular um formato padrão. As variáveis devem ser mensuradas em cada projeto para determinar o formato mais adequado para cada caso.

Segue a relação dos formatos dos manuais analisados.

Tabela 1. Relação de características dos manuais de jogos.

Nº	Nome do jogo	Formato fechado	Formato aberto	Acabamento do manual	Nº de páginas
1	Carcassonne	18 x 26,5	36 x 26,5	1 dobra	4
2	Cidatels	18,2 x 18	36,4 x 18	Livreto grampo canoa	12
3	Colonizadores de Catan	15 x 21	30 x 21	Livreto grampo canoa	16
4	De Vulgari Eloquentia	21 x 29,5	42 x 29,5	Livreto grampo canoa	12
5	Dixit	26 x 26	26 x 26	Nenhum acabamento	2
6	Dogs	21,1 x 29,8	42,2 x 29,8	Livreto grampo canoa	8
7	Domínios de Carcassonne	16,2 x 22,9	32,5 x 22,9	Livreto grampo canoa	8
8	FOCO: Academia da mente	14,8 x 21	14,8 x 21	Nenhum acabamento	2
9	Gloom	24,5 x 25,3	24,5 x 25,3	Nenhum acabamento	2
10	Gran Circo	21 x 30	42 x 30	Livreto grampo canoa	8
11	Hell Card Game: O jogo da vingança	6,7 x 10,8	27 x 10,8	3 dobras	8
12	Kingsburg	28 x 28	56 x 28	Livreto grampo canoa	8
13	Living Stone	21 x 29,5	42 x 29,5	1 dobra	4
14	Mice & Mystics	20,3 x 26,7	40,6 x 26,7	Livreto grampo canoa	22
15	Munchkin (versão brasileira)	19 x 19	28 x 19	Livreto grampo canoa	12
16	Munchkin	22 x 28	28 x 64,6	2 dobras	6
17	Notre Dame	21 x 29,7	42 x 29,7	Livreto grampo canoa	8
18	O Hobbit	16 x 46	32 x 46	2 dobras	4
19	Ovni	21 x 30	42 x 30	Livreto grampo canoa	8
20	Pictureka	20,6 x 20,8	20,6 x 20,8	Nenhum acabamento	2
21	Rummikub	13 x 23,2	64 x 23,2	4 dobras	10
22	Saboteur	7,4 x 11,6	7,4 x 11,6	4 dobras	2
23	Shazam	21 x 30	42 x 30	Livreto grampo canoa	8
24	Sim, mestre das trevas!	17,5 x 18	35 x 18	Livreto grampo canoa	12
25	Stone Age	21 x 29,7	21 x 29,7	Livreto grampo canoa	8
26	The Dwarf King	12 x 12	35,5 x 12	2 dobras	6
27	Veredicto	10,7 x 21,5	31,2 x 21,5	2 dobras	6
28	Village	28 x 28	56 x 28	Livreto grampo canoa	12

Cerca de 93% dos manuais analisados na pesquisa utiliza tipografias com altura-x elevada em relação à altura da haste das letras.

Com a altura-x elevada, o miolo do tipo fica maior e mais evidente, facilitando o reconhecimento da letra. Desse modo, uma letra mais legível permite que o texto seja aplicado em um corpo menor, gerando uma economia de espaço, sem sacrificar o conforto do leitor. Durante a leitura, o leitor mantém

mais sua atenção na parte superior da letra do que na inferior. Por isso, uma tipografia com altura-x elevada em relação a sua haste tente a ser mais legível. No entanto, as ascendentes e descendentes não devem ser muito curtas, pois dificultaria a distinção de algumas letras, como um **n** de um **h**, um **o** de um **p** ou **q** (SOUZA, 2015, p.15).

Sobre a tipografia, também se observou o tipo de letra utilizada nos textos dos manuais e o nível de variação da espessura do traço. Segue abaixo, a relação destes dados.

Tabela 2. Relação de características dos manuais de jogos.

Nº	Nome do jogo	Tipo de letra	Posição da altura-x em relação à haste	Nível de variação de espessura do traço
1	Carcassonne	Serifada	Elevada	Grande
2	Cidatels	Serifada	Elevada	Grande
3	Colonizadores de Catan	Serifada	Elevada	Grande
4	De Vulgari Eloquentia	Serifada	Elevada	Grande
5	Dixit	Sem serifa	Em 60%	Pequeno
6	Dogs	Sem serifa	Elevada	Pequeno
7	Domínios de Carcassonne	Serifada	Elevada	Grande
8	FOCO: Academia da mente	Sem serifa	Elevada	Pequeno
9	Gloom	Serifada	Elevada	Grande
10	Gran Circo	Sem serifa	Elevada	Pequeno
11	Hell Card Game: O jogo da vingança	Sem serifa	Reduzida	Pequeno
12	Kingsburg	Serifada	Elevada	Grande
13	Living Stone	Serifada	Elevada	Grande
14	Mice & Mystics	Serifada	Elevada	Grande
15	Munchkin (versão brasileira)	Serifada	Elevada	Grande
16	Munchkin	Serifada	Reduzida	Grande
17	Notre Dame	Serifada	Elevada	Grande
18	O Hobbit	Serifada	Em 60%	Grande
19	Ovni	Sem serifa	Elevada	Pequeno
20	Pictureka	Sem serifa	Elevada	Grande
21	Rummikub	Serifada	Elevada	Pequeno
22	Saboteur	Serifada	Elevada	Pequeno
23	Shazam	Serifada	Elevada	Grande
24	Sim, mestre das trevas!	Serifada	Elevada	Grande
25	Stone Age	Serifada	Elevada	Grande
26	The Dwarf King	Serifada	Elevada	Pequeno
27	Veredicto	Serifada	Elevada	Pequeno
28	Village	Serifada	Elevada	Pequeno

Para marcar ao leitor o início de um parágrafo, o projeto gráfico de 75% dos manuais faz uso de espaços entre os parágrafos que sejam maiores que a entrelinha do texto; e 7,14% faz uso de recuo no início dos parágrafos. Por fim, 21,42% dos manuais não possui estes recursos visuais e os inícios dos parágrafos se apresenta em menor evidência, o que exige do usuário um esforço maior durante a leitura.

> As sentenças que formam um parágrafo são ligadas por um conceito comum. O designer deverá buscar articular as ideias do escritor ao longo do texto, por meio do uso de convenções tipográficas no delineamento dos parágrafos. Ao longo do tempo e das diferentes tradições de escrita foi desenvolvida uma série de convenções voltadas para tornar o texto corrido compreensível (HASLAM, 2007, p.72).

Tabela 3. Relação de características dos manuais de jogos.

Nº	Nome do jogo	Uso de recuo nos parágrafos	Uso de espaço entre os parágrafos
1	Carcassonne	Ausente	Ausente
2	Cidatels	Presente	Presente
3	Colonizadores de Catan	Ausente	Presente
4	De Vulgari Eloquentia	Ausente	Presente
5	Dixit	Ausente	Presente
6	Dogs	Ausente	Presente
7	Domínios de Carcassonne	Ausente	Ausente
8	FOCO: Academia da mente	Ausente	Ausente
9	Gloom	Ausente	Presente
10	Gran Circo	Ausente	Presente
11	Hell Card Game: O jogo da vingança	Ausente	Ausente
12	Kingsburg	Ausente	Presente
13	Living Stone	Ausente	Presente
14	Mice & Mystics	Ausente	Presente
15	Munchkin (versão brasileira)	Ausente	Presente
16	Munchkin	Presente	Ausente
17	Notre Dame	Ausente	Presente
18	O Hobbit	Ausente	Presente
19	Ovni	Ausente	Presente
20	Pictureka	Ausente	Presente
21	Rummikub	Ausente	Presente
22	Saboteur	Ausente	Presente
23	Shazam	Ausente	Presente
24	Sim, mestre das trevas!	Ausente	Presente
25	Stone Age	Ausente	Ausente
26	The Dwarf King	Ausente	Presente
27	Veredicto	Ausente	Presente
28	Village	Ausente	Presente

Ilustrações foram encontradas em todos os manuais analisados. Pôde-se identificar três funções principais pra o uso de ilustração em manuais:

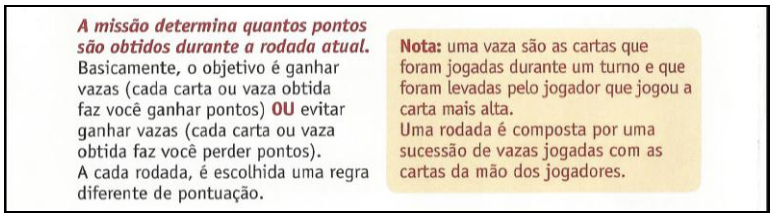
- Apresentar visualmente simulações de métodos do jogo;
- Apresentar visualmente os componentes do jogo;
- Ornamentar o manual do jogo.

Em todos os manuais analisados encontra-se uma ou mais áreas do texto que visualmente se destacam das demais, o que é fundamental para o estabelecimento de uma hierarquia de informação.

> Expressar uma ordem é tarefa primordial do designer. A hierarquia visual controla a transmissão e o impacto da mensagem. Sem hierarquia, a comunicação gráfica fica confusa e dificulta a navegação (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.115).

Para criar a hierarquia de informação dentro do conteúdo, vários recursos visuais podem ser utilizados nos manuais de jogos. Nos manuais analisados pode-se encontrar em evidência os seguintes recursos:

- Destaque utilizando boxes;


A missão determina quantos pontos são obtidos durante a rodada atual. Basicamente, o objetivo é ganhar vazas (cada carta ou vaza obtida faz você ganhar pontos) **OU** evitar ganhar vazas (cada carta ou vaza obtida faz você perder pontos). A cada rodada, é escolhida uma regra diferente de pontuação.

Nota: uma vaza são as cartas que foram jogadas durante um turno e que foram levadas pelo jogador que jogou a carta mais alta. Uma rodada é composta por uma sucessão de vazas jogadas com as cartas da mão dos jogadores.

Figura 1. Segmento da página do manual do jogo The Dwarf King: Texto destacado através de box.

- Contraste entre estilos de tipografias diferentes;

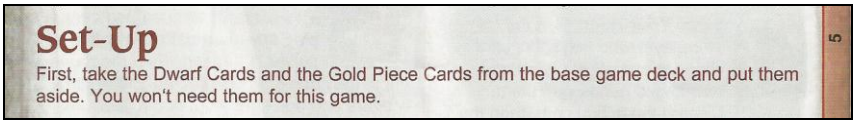

Set-Up
First, take the Dwarf Cards and the Gold Piece Cards from the base game deck and put them aside. You won't need them for this game.
5

Figura 2. Segmento da página do manual do jogo Saboteur. O estilo de tipografia do título (serifada) contrasta com o estilo de tipografia do texto (sem serifa).

- Contrate entre tipografias e corpos de tabamanhos diferentes;
- Contraste entre tipografias com pesos de diferentes;

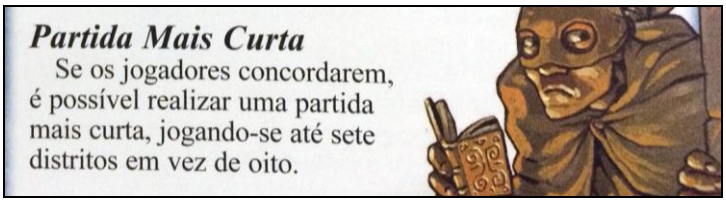
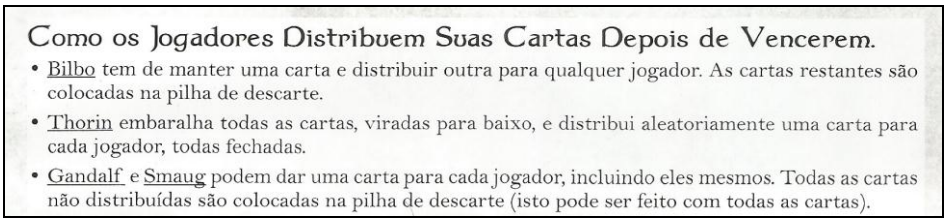

Partida Mais Curta
Se os jogadores concordarem, é possível realizar uma partida mais curta, jogando-se até sete distritos em vez de oito.

Figura 3. Segmento da página do manual do jogo Citadels. O título se destaca do parágrafo devido ao uso uma tipografia mais pesada, e letras com corpo de maior tamanho.

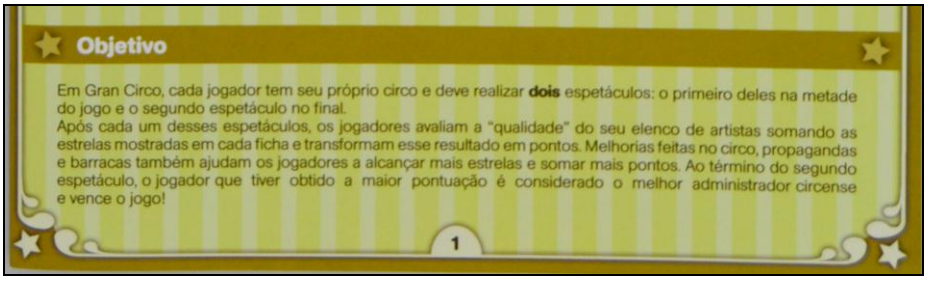
- Destaques utilizando marcadores;


Como os Jogadores Distribuem Suas Cartas Depois de Vencerem.

- Bilbo tem de manter uma carta e distribuir outra para qualquer jogador. As cartas restantes são colocadas na pilha de descarte.
- Thorin embaralha todas as cartas, viradas para baixo, e distribui aleatoriamente uma carta para cada jogador, todas fechadas.
- Gandalf e Smaug podem dar uma carta para cada jogador, incluindo eles mesmos. Todas as cartas não distribuídas são colocadas na pilha de descarte (isto pode ser feito com todas as cartas).

Figura 4. Segmento da página do manual do jogo O Hobbit. Conteúdo do texto é destacado por meio de marcadores circulares (*bullets*).

- Destaques utilizando faixas atrás do texto;


Objetivo

Em Gran Circo, cada jogador tem seu próprio circo e deve realizar **dois** espetáculos: o primeiro deles na metade do jogo e o segundo espetáculo no final.
Após cada um desses espetáculos, os jogadores avaliam a "qualidade" do seu elenco de artistas somando as estrelas mostradas em cada ficha e transformam esse resultado em pontos. Melhorias feitas no circo, propagandas e barracas também ajudam os jogadores a alcançar mais estrelas e somar mais pontos. Ao término do segundo espetáculo, o jogador que tiver obtido a maior pontuação é considerado o melhor administrador circense e vence o jogo!

1

Figura 5. Segmento da página do manual do jogo Gran Circo. Faixa para destacar o título.

- Contraste entre textos escritos em caixa-alta e textos escritos em caixa-alta e baixa;

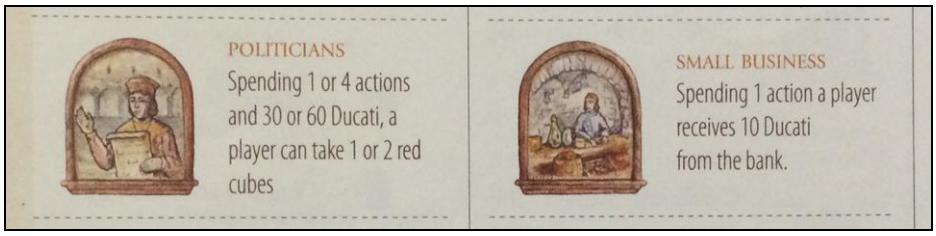


Figura 6. Segmento do manual do jogo De Vulgari Eloquentia. Contraste entre o texto em caixa-alta e caixa-alta e baixa.

- Contraste entre cores.

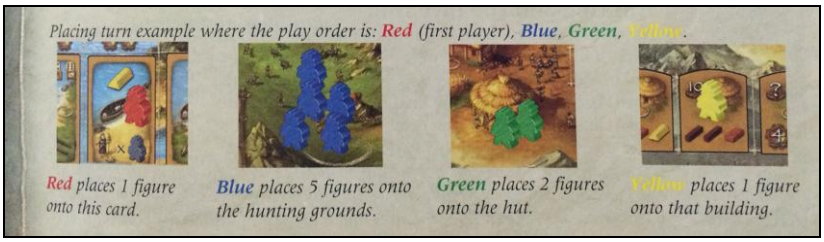


Figura 7. Segmento do manual do jogo Stone Age: Cores destacando o conteúdo textual.

Outro elemento gráfico bastante presente entre os manuais estudados (em 60,7%) foram molduras que margeiam a macha gráfica. Essas molduras não possuem outra função se não de contribuir para ornamentação e estética da peça.

Após a análise do projeto gráfico dos manuais de regras de jogos de mesa, deu-se início ao processo de desenvolvimento de um manual de jogo de tabuleiro, visando compreender características

ligadas a ordem prática do desenvolvimento desse tipo de material. Optou-se pelo desenvolvimento do manual do jogo "Ordem do Rei", que ainda não foi publicado e carece de um manual de regras.

Figura 8. Caixa e componentes desenvolvidos para o protótipo do jogo Ordem do Rei em 2013.

Este jogo de tabuleiro foi projetado pelos alunos Alexssandro Mello Furtado e Matheus Rocha de Souza Ramos, a fim de atender a demanda de um do trabalho da disciplina optativa Design de Jogos do curso de Desenho Industrial da Universidade Federal do Espírito Santo – Ufes. A disciplina foi ministrada em 2013 pela prof[a]. Priscilla Maria Cardoso Garone – que acompanhou e orientou o desenvolvimento do jogo.

"Ordem do Rei" consiste em um jogo de estratégia, voltado para pessoas com idade mínima de 18 anos. Nele, projetado para duas ou três pessoas jogarem. Os jogadores representam reis rivais que utilizam seus exércitos – representados por fichas que se deslocam sobre o tabuleiro – para capturar fichas dos jogadores adversários. Ganha o jogo aquele que cujo o exercito capturar primeiro a ficha Rei de um jogador adversário.

O projeto de um manual de regras deve começar redigindo as regras do jogo. Em diversos manuais, o texto sozinho não é suficiente para apresentar claramente as regras. Logo, ilustrações e imagens de simulações do jogo são recomendadas para dar apoio à apresentação do conteúdo. Portanto, nesta etapa é preciso estipular onde no manual esses tipos de recursos devem ser introduzidos.

É importante que o designer pense as regras como um conjunto de elementos sistêmicos, de modo que uma está diretamente influenciando a outra. Sendo assim, quando uma determinada regra é apresentada, é comum que surjam questionamentos que possam ser respondidos mais rapidamente ou não dependendo da ordem de disposição da informação. Por exemplo:

Se um manual de jogo de dama informa que o jogador pode capturar uma peça do adversário uma vez por turno, é normal que se tenha curiosidade de saber o que deve ser feito para efetuar a captura. Logo é interessante que estas informações estejam dispostas próximas no texto.

Ao final desta etapa, o designer possuirá o conteúdo inicial do que será apresentado no manual de regras. É referido como "inicial", uma vez que ele poderá sofrer atualizações em diversos momentos do projeto, principalmente após os testes com os usuários.

O conteúdo inicial do manual do jogo Ordem do Rei continha 9500 caracteres, 13 simulações de jogo e 5 ilustrações (das fichas e do tabuleiro). Ao final do projeto, o manual possuía um conteúdo com 15230 caracteres, 20 simulações de jogo e 5 ilustrações (das fichas e do tabuleiro).

A embalagem desenvolvida – durante a disciplina de Design de Jogos – para o jogo é uma caixa 24,5 x 24,5 x 7 cm (altura, largura e profundidade). Por isso, se considerou que o tamanho máximo que a página do manual (sem dobras) poderia ter seria de 24,5 x 24,5 cm.

Para calcular o aproveitamento de papel, se tomou como base gráficas que utilizam folhas de papel de tamanho 66 x 96 cm, como as gráficas de Vitória (ES), GSA, Jep, GM e Grafitusa.

Após analisar o conteúdo estipulado para o manual, se estimou que este ocuparia um número de páginas muito grande, inviabilizando a utilização do acabamento de *folder* (uma única folha com dobras). Sendo assim, se optou fazer o manual como um livreto, com acabamento grampo canoa.

No acabamento grampo, a peça gráfica é composta por várias lâminas dobradas, encaixadas uma dentro das outras e unidas por meio de um grampo de arame que atravessa a dobra do formato de fora para dentro. Esse tipo de acabamento é muito utilizado em publicações com poucas páginas como revistas, folhetos, catálogos (HASLAM, 2007, p.238).

Seguindo uma tabela de aproveitamento de papel – fornecida pela gráfica GSA –, o mais adequado é que a folha 66 x 96 cm fosse seccionada em oito partes de 24 x 33 cm. Considerando que cada secção ira comportar a impressão de duas páginas do manual (veja figura abaixo). Considerando que parte dessa secção deva ser reservada para a sangria e para que as pinças da máquina possam pegar no papel, a área útil destinado para a mancha gráfica da folha é reduzida para 46 x 20 cm. Assim, pode-se estipular que o manual em formato fechado pode ter no máximo 15,5 x 22,5 cm.

Os dados mensurados até o momento servirão como norteadores e não como agentes decisórios. Como dito anteriormente, o desenvolvimento do *grid* e a escolha da tipografia influenciam nesta etapa de projeto. Por isso, a definição do tamanho de página apenas será concluída posteriormente.

Optou-se pelo uso de um grid simétrico formado por 7 colunas de 1,7 x 15,8 cm, com espaço de 0,4 cm entre elas. Estipulou-se margens medindo 1,5 cm (superior e interna), 2,5 cm (inferior) e 1 cm (exterior) e definindo o formato do manual sendo 15,5 x 22,5 cm.

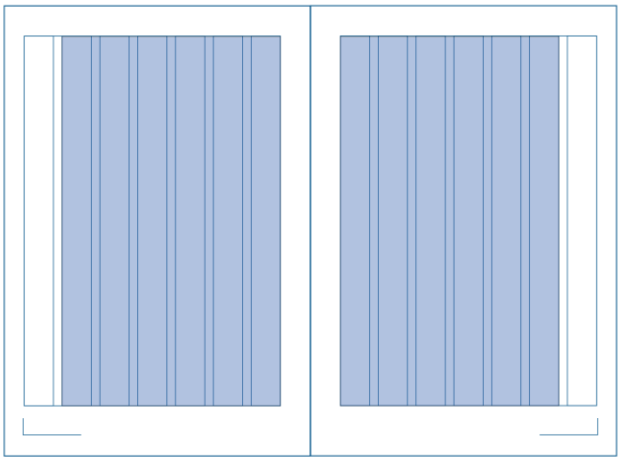


Figura 9. Esquema representando o *grid* utilizado na construção do manual de regras.

A partir dos testes feitos com a tipografia previamente, se optou por dispor o texto das regras do manual e os esquemas de simulação de jogo nas 6 colunas mais internas da página. Essa largura garantiu que a linha de texto comportasse aproximadamente entre 65 e 70 caracteres, uma quantidade de caracteres que se apresentou capaz para garantir uma leitura confortável.

Para auxiliar os leitores a se localizarem durante a leitura do manual, foi adicionado um marcador de numeração de página que fica posicionado a 1 cm de distância da margem externa e inferior. O marcador é aplicado em tipografia Orbe Pro, corpo 12 pt.

> Marcadores são indicadores de localização para textos secundários ou constantes, como cabeçalhos, nome de seções, fólio, ou qualquer outro elemento que ocupe sempre a mesma posição em qualquer página (SAMARA, 2005, p. 25).

Estipulou-se o uso de duas famílias tipográficas distintas. Uma destinada para o texto explicativo das regras e outra para os títulos e subtítulos.

Para aplicação no texto explicativo, foram avaliadas tipografia e oferecem uma boa legibilidade e leiturabilidade, com altura-x elevada em relação a haste. Considerando a temática medieval, optou-se por tipografias cujo desenho remeta a uma escrita manual, caligráfica. Por tanto se buscou tipografias baseadas na letra romana renascentista. Sobre esse tipo de letra, pode-se dizer que:

> Assim como as maiúsculas inscricionais romanas, as minúsculas romanas têm um traço modulado e um eixo humanista. Isso significa que as letras têm a forma produzida por uma pena empunhada pela mão direita em uma posição de escrita relaxada e confortável. Os traços grossos vão no sentido noroeste/sudeste, que é o eixo do antebraço do escritor destro. As serifas são bem definidas, o traço é leve e o contraste entre os traços grossos e finos é geralmente modesto (BRINGHURST, 1992, p.136).

Foram avaliadas cinco famílias tipográficas que se encaixam nestas características: Hoefler Text; Adobe Garamond Pro; Bembo Std; Centaur MT Std; Sabon LT Std.

Ao fim, se optou por utilizar a fonte Sabon da fundidora Linotype, devido ao seu alto nível de legibilidade.

> [...] Não é a fonte mais bonita do mundo, nem a mais original ou fascinante. Contudo, é considerada uma das mais legíveis entre todas as fontes de livros [...] (GARFIELD, 2012, p. 257).

Para os títulos e subtítulos, optou-se por uma tipografia que remetesse a caligrafia do período medieval europeu. Por tanto, buscou-se por tipografias baseadas nas letras lombárdicas. Esse tipo de letra que era muito utilizada em meados do séc. XI d.C (HARRIS, 1995, p.64).

Consonante com esta característica, foi utilizada a tipografia Orbe Pro, desenvolvida pelo tipografo português Rui Abreu.

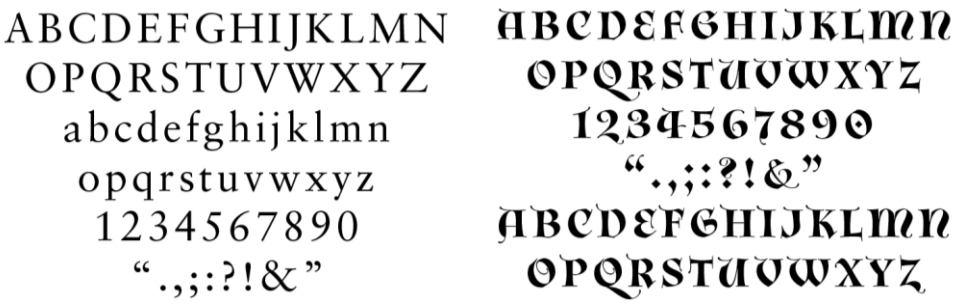


Figura 10. Desenho dos caracteres presentes nas tipografias Sabon (esquerda) e Orbe Pro (direita).

Observando um manual de regras é possível perceber que o conteúdo é organizado de forma hierárquica, podendo ser divido em níveis de informação.

Perceber a diferença desses diversos níveis de informação é fundamental para o entendimento claro e objetivo do conteúdo. No manual Ordem do Rei, essa diferenciação foi feita a partir de contraste de cor, famílias tipográficas, estilo de tipografia, tamanho de corpo do texto e uso de caixa-alta e baixa, como mostra tabela abaixo:

Tabela 4. Sinais gráficos presentes em cada hierarquia de informação e suas relações de contrastes.

	Família Tipográfica	Estilo da tipografia	Peso da letra	Tamanho do corpo da letra	Entrel inha	Cor do texto	Uso de caixa-alta e caixa-baixa
Título	Orbe Pro	Lombárdica	Regular	18	20	Azul: c90 m75 y20 k50	Caixa-alta
Intertítulo	Orbe Pro	Lombárdica	Regular	14	15	Azul: c90 m75 y20 k50	Caixa-alta
Intertítulo menor	Sabon	Romano	Negrito	12	15	Marrom: c00 m70 y100 k80	Caixa-alta
Texto explicativo	Sabon	Romano	Regular	10	15	Marrom: c00 m70 y100 k80	Caixa-alta e baixa
Legenda dos esquemas de simulação	Sabon	Romano	Regular	10	15	Cinza: cc75 m50 y40 k15	Caixa-alta e baixa

Alguns trechos do texto explicativo merecem destaque para reforçar a sua importância no contexto das regras. Esse destaque é feito aplicando o texto em negrito. Além disso, optou-se por manter todo o texto é alinhado à esquerda e aberto à direita.

Desde o começo do desenvolvimento do manual já foi possível perceber que determinadas explicações eram abstratas ou complexas em demasia para se entender sem o apoio de um recurso visual. Por isso, para este projeto gráfico foi desenvolvidos algumas simulações de jogo que foram comunicadas através de linguagem verbal (texto escrito) e visual (ilustrações e diagramas sequenciais).

Diagramas sequenciais são recursos úteis ao propósito de explicar um determinado processo, permitindo que o leitor visualize uma determinada ação (HASLAM, 2007, p. 131).

Nos diagramas sequenciais no manual em questão o movimento das fichas é representado pela transição de um quadro para outro. O território (hexágonos) se mantém constantes e as fichas (círculos coloridos) mudam de posição ou são subtraídas da composição.

Para que o leitor pudesse diferenciar o texto explicativo das regras e o texto das legendas das simulações, além do contraste de cores e do estilo de letra, foi aplicado um *box* de fio azul (c90 m75 y20 k50) em torno dos esquemas de simulação e suas legendas.

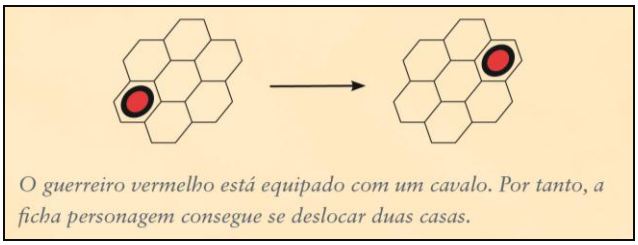


Figura 11. Diagrama sequencial e legenda representando uma simulação do jogo Ordem do Rei.

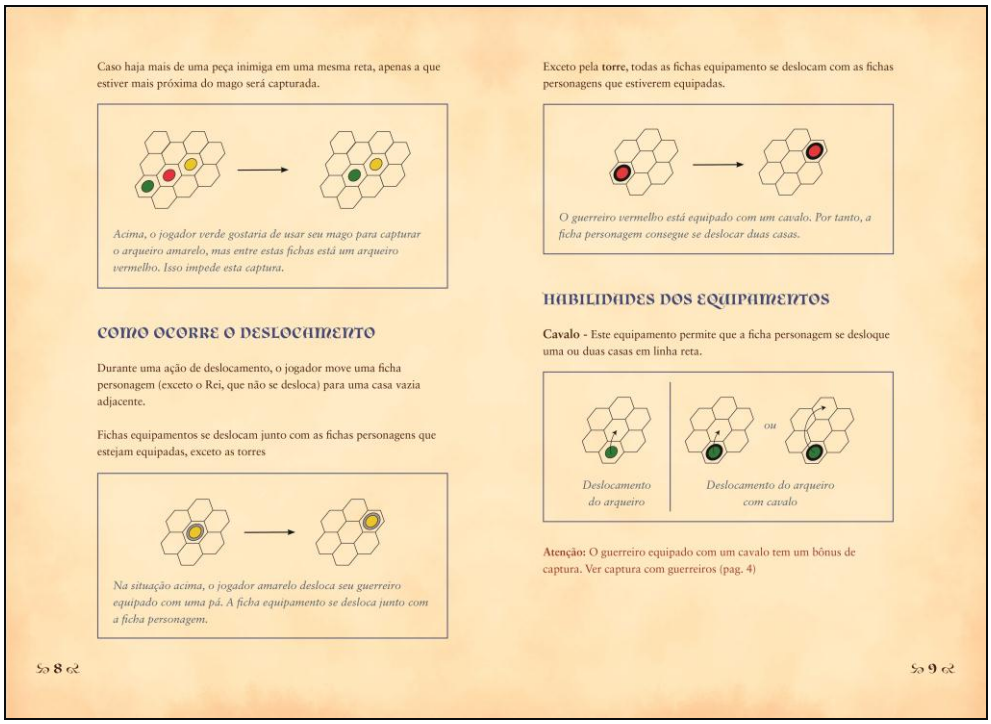


Figura 12. Página 8 e 9 do manual Ordem do Rei mostrando a disposição dos diversos elementos e sinais gráficos do manual. Uso do *box* para delimitar a informação referente as simulações de jogo.

Para chegar ao resultado desta construção foram feitos testes que permitiram observar o modo que os jogadores utilizam o manual, e identificar quais mudanças deveriam ser feitas na forma de apresentar a regra para torná-la mais clara.

Figura 13. Fotos das sessões de testes do manual de regras do jogo Ordem do Rei.

5 – Discussão e Conclusões

Os manuais de regras funcionam como um conjunto de dados que são classificados e hierarquizados. Entre algumas classes que identificamos no manual do jogo Ordem do Rei, estão: Títulos de sessões, Intertítulos, Textos explicativos das regras, Esquemas de simulação e Legendas das simulações.

Durante uma sessão de jogo, após a primeira leitura do manual, os jogadores por vezes retornam ao manual para esclarecer alguma eventual dúvida. Observou-se que o usuário se orienta pelos níveis mais altos para identificar a informação que está procurando. Desse modo, as informações presentes nos níveis mais elevados agem como representantes daquelas que estão em um nível inferior.

Os títulos permitem que o leitor filtre e encontre a informação desejada sem ter que ler todo o texto explicativo do manual. Esse tipo de busca demonstra a intenção do usuário de se orientar através de uma leitura macro e posteriormente, ao identificar a localidade do dado do seu interesse, realizar uma micro leitura. Através do uso de sinais gráficos contrastantes a percepção de múltiplos níveis de informação se torna evidente para o usuário. Esta lógica classificatória remete ao principio de "múltiplas camadas" apresentadas por TUFTE (1990), que consiste em um grupo de camadas de informações integradas em um conjunto (o conteúdo do manual) e segregadas pelo contraste dos sinais gráficos que as transportam.

Concluiu-se que é possível associar elementos visuais à localização de uma determinada informação no manual, de modo que funcionem como marcadores. Geralmente é algo que possui um destaque ou diferenciação, podem ser desde a numeração de página, uma ilustração ou até uma mancha ou textura no fundo de uma das páginas. Durante os testes, percebeu-se que as imagens dos esquemas eram associadas à localização de determinadas informações, funcionando como marcadores que orientavam a navegação pelo manual. Neste caso, ao buscar por determinada regra, primeiro procuravam pelo esquema a qual tivesse associada, e depois tentavam identificá-la pelos títulos, subtítulos e no texto explicativo.

A leitura de um manual deve ser fluida e contínua. O designer deve ser criterioso em relação à ordem que os dados são apresentados ao leitor. Concluiu-se que o entendimento de algumas regras é requisito para a compreensão de outras. Por exemplo: é pouco funcional o manual informar que fichas personagens podem capturar outras fichas personagens, na página 3, se a informação de quais fichas são essas só será apresentada na página 10. Enquanto a informação requisitada não for apresentada, a regra anterior a essa não fará sentido e talvez não seja absorvida. Uma informação requisitada apresentada muitos parágrafos depois, por vezes, obriga o leitor a voltar a ler a informação que a requisita, o que interrompe o fluxo de leitura do manual. Quando a informação requisitada não pode vir antes da que a requisita, o ideal é que elas estejam próximas.

Também há momentos em que uma informação requisitada pode ser apresentada antes e estar muito distante daquela que a requisita. Neste caso, contar com a memória do leitor pode não ser prudente. Às vezes é necessário dispor uma mesma regra mais de uma vez no manual, para atuar como lembrete.

Durante o último teste realizado, após o início do jogo, quando os jogadores se esqueciam de determinada regra, retornavam ao manual para obter esclarecimento. Nessa situação, as informações eram encontradas rapidamente, sem dificuldades.

Mediante estas constatações, concluiu-se o manual de regras desenvolvido neste projeto, utilizando recursos do design gráfico e do design da informação, atingiu o seu objetivo: possibilitar a comunicação e entendimento das regras do jogo de modo pleno, claro e objetivo.

A construção de um manual de regras durante a pesquisa foi essencial para constatar as particularidades no processo de criação deste tipo de peça gráfica. Nesse tipo de projeto o designer é responsável pela apresentação do conteúdo que deve ser pensado tanto visualmente como verbalmente. Nada impede que a etapa da determinação do conteúdo comece com um texto escrito pelo autor do jogo, mas caberá ao designer definir quais recursos serão mais interessantes para apresentar um determinado dado, facilitar a orientação do usuário pelo manual e tornar a informação identificável.

Entre as dificuldades encontradas durante o projeto, frisamos que durante os testes ocorreram alterações no texto, necessárias para o aprimoramento do manual, o que por consequência, demandou ajustes na diagramação. Para tentar reduzir o retrabalho, sugere-se que um projeto dessa natureza tenha duas etapas de testes: A primeira para avaliar o texto do manual que apresente as regras (texto verbal explicativo, tabelas, esquemas e infográficos); e a segunda fase para avaliar o manual de regras como protótipo, com o conteúdo das regras pré-aprovado aplicado ao projeto gráfico. É importante esclarecer que mesmo após a segunda fase de testes sugerida novas alterações no texto podem ser necessárias, mas acredita-se que a probabilidade seja menor e que reduza o retrabalho no projeto gráfico. Vale salientar que esse método não foi testado durante este estudo, se mantendo em nível de hipótese e válido para experimentações futuras.

Para os testes, é interessante saber selecionar a amostra de jogadores que participarão. Deve-se considerar a idade propícia para o jogo e buscar pessoas que não o tenham jogado antes. Uma pessoa que domina as regras influencia favoravelmente na transmissão do conteúdo, podendo mascarar possíveis problemas que jogadores iniciantes tivessem ao utilizarem o manual.

É importante buscar pessoas que gostem de jogar jogos de tabuleiro e de preferência do mesmo tipo daquele que será testado. Nos testes deste projeto, um usuário que tivesse aversão a jogos de tabuleiro ou que não goste de jogos de estratégia – como é o caso do jogo Ordem do Rei – estaria menos propenso a colaborar ou a se concentrar nas regras, contaminando o processo de experimentação.

Todos os jogadores dos testes portavam *smartphones* durante os jogos. Isso levantou um questionamento sobre a possibilidade deste trabalho se desdobrar em uma futura pesquisa, voltada ao processo de desenvolvimento de manual de jogos utilizando estes aparelhos como plataforma. Seguindo essa proposta, caberia avaliar as vantagens e desvantagens decorrentes da viabilização desse tipo de projeto e como os recursos multimídia contribuiriam para o design da informação de um manual de jogo.

Atualmente existem muitos estudos voltados para o design da informação e desenvolvimento de projeto gráfico, no entanto, poucas produções são voltadas para projetos de manuais de jogos. Espera-se que este estudo sirva de referência para futuras pesquisas e inspire novos trabalhos focados no assunto.

6 – Referências Bibliográficas

BRINGHUST, Roberto. *Elementos de estilo tipográfico*, versão 3.0. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CORREIA, Marcos Balster. *A Comunicação de Dados Estatísticos por Intermédio de Infográficos: Uma Abordagem Ergonômica***.** 2009: 464p. Dissertação para a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes.

GARFIELD, Simon. *Esse é meu tipo*: Um livro sobre fontes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

HARRIS, David. *A arte da caligrafia*: um guia prático, histórico e técnico. São Paulo: A&C Ed., 2013.

HASLAM, Andrew**.** *O livro e o designer II:* como criar livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: *O jogo como elemento da cultura***.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. *Novos fundamentos do design*. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008.

SAMARA, Timothy. *Grid:* construção e desconstrução**.** São Paulo, SP: Cosac Naify, 2007. 207 p.

SOUSA, Miguel. *Guia de tipos* - Métodos para uso das Fontes de PC. out. 2002. [s.l.: s.n]. Disponível em <http://www.infoamerica.org/museo/pdf/guia_de_tipos01.pdf>. Acesso em 5 de maio de 2015.

TUFTE, Edward R. *Envisioning information***.** Cheshire: Graphics Press, c1990.